

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



Officiels de Table de Marque

Réalisation :

 CCA



Officiels de table de marque : Leur Rôle

Sommaire

Partie 1 : Rôles

 Officiels table de marque : leurs rôles

 Le chronométrateur

 Le secrétaire

 Gestuelle des officiels de table

 Feuille d'exclusion

 Tableau d'affichage

 Gestuelle des juges arbitres

 Les sanctions

 Cas du joueur blessé / Fiche Temporaire Joueur Blessé

Partie 2 : Que faire si ...

- ✎ Une aide aux juges arbitres qui doivent avoir une entière confiance en ces personnes
- ✎ Une défaillance des officiels de table de marque peut mettre les juges arbitres en difficulté



Le Chronométrateur

Il est le représentant du club recevant



✎ Son matériel nécessaire

- ✎ Un pupitre de commandes
- ✎ Un sifflet
- ✎ Un jeu de carton : Jaune, Rouge et Bleu

✎ Il fournit

- ✎ Un nombre suffisant de feuilles vierges d'exclusion
- ✎ Un nombre suffisant de fiches vierges pour joueurs blessés
- ✎ Des feutres
- ✎ Deux jeux de trois cartons verts de TME identifiés T1, T2 et T3
- ✎ Deux supports pour les fiches d'exclusion

Avant le Match

-  Il contrôle son matériel
-  Il rédige ou fait rédiger la FDME de son équipe
-  Dès l'arrivée des juges arbitres à la table de marque
-  Il prend en compte les consignes données par les juges arbitres
-  Si tableau mural, le temps de jeu rencontre doit défiler de manière automatique

Pendant le Match

- ✎ Il accomplit sa tâche en étroite relation avec le secrétaire, il maintient un contact visuel avec les juges arbitres
- ✎ Il indique oralement au secrétaire le numéro/équipe de chaque buteur
- ✎ Il indique oralement au secrétaire le numéro du joueur/équipe ayant fait l'objet d'une sanction disciplinaire ainsi que l'heure de fin du temps d'exclusion

 Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion il inscrit lisiblement sur la fiche d'exclusion :

 Le numéro du joueur sanctionné

 Son équipe d'appartenance

 Le temps de rentrée

 Sur les deux côtés de la fiche d'exclusion



Les fiches d'exclusion restent à la table de marque et ne sont surtout pas données aux joueurs exclus

- ➔ La fiche d'exclusion ne doit pas quitter le support tant que l'exclusion n'est pas terminée
- ➔ Les informations doivent être portées d'une façon lisible pour les deux équipes
- ➔ La fiche d'exclusion doit être conservée jusqu'à la signature au vestiaire de la feuille de match par les juges arbitres



Si les juges arbitres le sollicitent et lors d'un arrêt prolongé du temps, il vérifie avec eux les sanctions disciplinaires données

Il a la responsabilité :

- ✎ Du contrôle du temps de jeu :
 - ✎ Sonnerie :
 - ✎ De fin de mi-temps
 - ✎ Fin de match
 - ✎ TME
 - ✎ Arrêts du temps de jeu (suite au geste 15 des juges arbitres)
 - ✎ Reprise du temps de jeu
 - ✎ De la gestion des TME
 - ✎ De la confirmation lors de sanctions (CJ, CR, CR+R, geste des 2') envers les juges arbitres
- ➔ En accord avec le secrétaire sur le joueur à sanctionner

Ses interventions directes, en utilisant un sifflet ou la sonnerie sont limitées à :

- ✎ Fin de chaque mi-temps
- ✎ Entrée irrégulière d'un joueur ou d'un officiel
- ✎ Présence d'un joueur en surnombre
- ✎ Gestion d'un **T**emps **M**ort d'**E**quipe

Conjointement avec le secrétaire :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
 - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
 - ✎ Des 2 personnes autorisées par les juges arbitres (blessure d'un joueur)
 - ✎ L'utilisation de la colle fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition
S'ils constatent une irrégularité, ils le signalent aux juges arbitres afin que ceux-ci le mentionnent sur la feuille de match
- ✎ Il est garant de la durée de temps des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion)

Après le Match

- ✎ Il aide le secrétaire dans la rédaction de la FDME si celui-ci le sollicite
- ✎ Il reste à la disposition des juges arbitres dans leur vestiaire



C'est le représentant du club visiteur

- ✎ Son matériel nécessaire :
 - ✎ Un sifflet
 - ✎ Un ou des stylos de couleurs différentes
 - ✎ Des feuilles d'exclusion officielles vierges en nombre suffisant
 - ✎ Deux supports pour les feuilles d'exclusion et pour les cartons verts
- ✎ Il est d'usage que le club recevant fournisse les feuilles d'exclusion officielles
- ✎ En cas de défaillance, le club visiteur doit en posséder



Avant le Match

-  Il renseigne ou fait renseigner la FDME concernant les informations propres à son équipe pour chaque joueur et officiel
- ➔ Les autres informations apparaissent de manière automatique

Lorsque la FDME est renseignée :

- ✎ Il présente la FDME aux juges arbitres
- ✎ Il prend en compte les consignes données par les juges arbitres avant la rencontre
- ✎ Il doit à tout moment, répondre à une demande des juges arbitres



→ La rencontre ne peut débuter que si la FDME est renseignée, vérifiée et signée par l'un des juges arbitres

Pendant le Match

- ✎ Il agit oralement avec le chronométreur et lorsqu'il y a accord, recueille en direct les données du match sur sa GDME :
- ✎ Buteurs,
- ✎ Sanctions disciplinaires
- ✎ TME

Conjointement avec le Chronométrateur :

- ✎ Il contrôle le nombre d'officiels et de joueurs présents dans la zone de changement
- ✎ Il contrôle :
 - ✎ L'entrée et la sortie des remplaçants
 - ✎ L'entrée des 2 personnes autorisées par les juges arbitres à rentrer sur le terrain suite à un arrêt du temps pour blessure d'un joueur
 - ✎ L'utilisation de la colle fournie par le responsable de salle et de l'espace de compétition
S'ils constatent une irrégularité, ils le signalent aux juges arbitres afin que ceux-ci le mentionnent sur la feuille de match
- ✎ Il est garant de la durée des exclusions (indiquée sur la fiche d'exclusion)

Après le Match

- ✎ Il s'assure avec le chronométrateur que le score final est correct
- ✎ Il vérifie avec les juges arbitres :
 - ✎ Le score du match
 - ✎ Les sanctions disciplinaires
- ✎ Il renseigne la FDME en important la GDME
- ✎ En suivant, il remet la FDME aux juges arbitres pour contrôles et signatures



Gestuelle des Officiels de Table

- La gestuelle du chronométreur vers les juges arbitres doit être effectuée que si les officiels de table sont d'accord entre eux



Gestuelle des Officiels de Table

La gestuelle du chronométreur vers les juges arbitres doit être effectuée que si les officiels de table

- ✎ Si les officiels ne sont pas d'accord entre eux
 - ✎ Si l'information donnée par les juges arbitres ne s'avère pas suffisamment claire
- Aucune action ne doit être faite de la part des officiels de table



→ Dans ce cas les juges arbitres doivent se montrer plus précis



Sur les avertissements :

- ✎ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✎ Si les officiels de table sont d'accord entre eux, le chronométrateur montre distinctement aux juges arbitres un carton jaune
- ➔ A noter que l'arrêt du chronomètre est facultatif pour un avertissement
- ➔ L'arrêt du temps de jeu ne se fera que sur demande des juges arbitres



Sur les exclusions

- ✎ Le chronométrateur arrête le temps sur demande des juges arbitres
- ✎ Le chronométrateur annonce au secrétaire le numéro du joueur sanctionné et son équipe (ou la couleur)
- ✎ Si les officiels de table sont d'accord entre eux
➔ Le chronométrateur fait le geste des 2'
- ✎ A la reprise du jeu :
 - ✎ Il confirme avec le geste des 2'
 - ✎ Il fait repartir le chronomètre au coup de sifflet de reprise des juges arbitres



Cas d'une 3ème exclusion disqualifiante

- ⚡ Le secrétaire doit l'indiquer clairement au chronométreur
- ⚡ Le chronométreur montrera aux juges arbitres un carton rouge
- ➔ Les juges arbitres doivent confirmer la disqualification
- ⚡ Sur la GDME ne pas indiquer Disqualification mais exclusion

Sur disqualification directe



- ✎ Le Chronométrateur arrête le temps sur demande des juges arbitres
 - ✎ Le Chronométrateur annonce le N° du joueur sanctionné et son équipe (ou sa couleur)
 - ✎ Le Chronométrateur montre distinctement un carton rouge
- ➔ Attendre la concertation éventuelle des juges arbitres sur une décision de rapport (carton bleu) ou pas, avant de saisir sur la GDME



Sur disqualification avec rapport (carton bleu)

- Les juges arbitres après avoir montré le carton rouge, montrent un carton bleu
 - Le Chronométrateur montre distinctement un carton bleu
- Attention de bien saisir le type de sanction sur la GDME ; en cas d'erreur corriger avant la reprise du jeu





- ⚡ Lorsque le juge arbitre brandit le carton rouge (disqualification directe), ne saisissez pas immédiatement le carton rouge en appuyant sur le rectangle rouge
- ➔ Il faut attendre la reprise du jeu avant de saisir le carton bleu en appuyant sur le rectangle bleu qui sera éventuellement montré pour la disqualification avec rapport

Sur les arrêts et reprises du temps de jeu

- ✎ Dès que les juges arbitres effectuent le geste d'arrêt du temps de jeu
 - ➔ Le Chronométrateur arrête immédiatement le chronomètre et lève le bras pour indiquer que le message est bien compris
- ✎ Lorsque les juges arbitres décident de reprendre le jeu
 - ➔ Le Chronométrateur lève distinctement le bras pour signifier qu'il est prêt
- ✎ Au coup de sifflet des juges arbitres le chronométrateur fait repartir le chronomètre





Feuille d'Exclusion

 ENTREE EN JEU (Après une exclusion de 2 ou 4 minutes)			
Équipe :	Joueur N :	Minute :	Secondes:
A	08	18	09

Indiquer :

A ou **B**

Indiquer le N° du joueur

Indiquer le temps
De rentrée en jeu



Feuille d'Exclusion

 ENTREE EN JEU (Après une exclusion de 2 ou 4 minutes)			
Équipe :	Joueur N :	Minute :	Secondes:
A	08	18	09

Indiquer :

A ou **B**

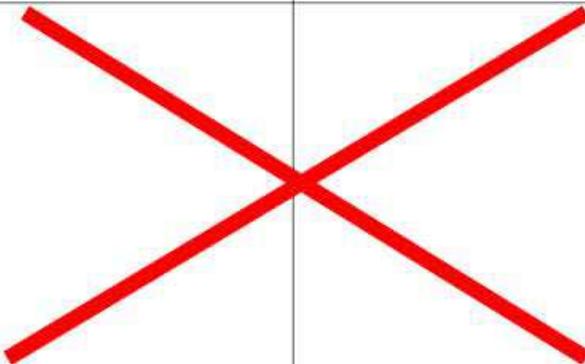
Indiquer le N° du joueur

Lors de sa 3^{ème} exclusion
ou Disqualification barrer son N°

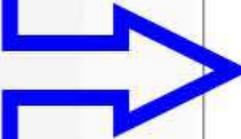
Indiquer le temps
De rentrée en jeu



Feuille d'Exclusion

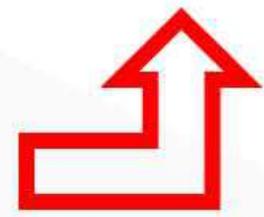
 ENTREE EN JEU (Après une exclusion de 2 ou 4 minutes)			
Équipe :	Joueur N :	Minute :	Secondes:
A	08		

Indiquer :
A ou B



Indiquer le N° du joueur

Si le joueur ne peut plus entrer en jeu
(Fin du match, de la prolongation)



Absence de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage

Le chronométrateur :

-  Utilise une horloge de table ou un chronomètre manuel
-  Doit informer l'officiel responsable d'équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de chaque arrêt du temps de jeu et TME
-  Doit donner le signal de fin de mi-temps et fin de match



Gestuelle Des Juges Arbitres

Gestes pour INFORMER



7

REMISE EN JEU
DIRECTION



8

RENVOI



9

JET FRANC
DIRECTION



10

NON RESPECT
DES 3 MÈTRES



11

JEU PASSIF



12

BUT



15

ARRÊT DU TEMPS
DE JEU



16

AUTORISATION
ACCORDÉE À DEUX
PERSONNES HABILITÉES
DE PÉNÉTRER
SUR LE TERRAIN



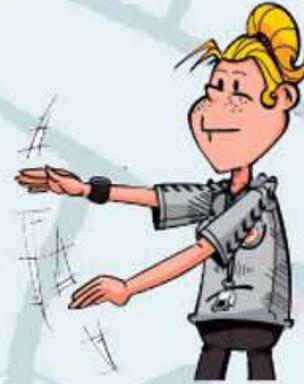
17

GESTE
D'AVERTISSEMENT
POUR JEU PASSIF

Gestes pour EXPLIQUER



1 EMPIÈTEMENT



2 DRIBBLE IRRÉGULIER



3 MARCHER OU 3 SECONDES



4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE D'ATTAQUANT

Gestes pour SANCTIONNER



13 AVERTISSEMENT
(JAUNE)



14 EXCLUSION
(2 MINUTES)



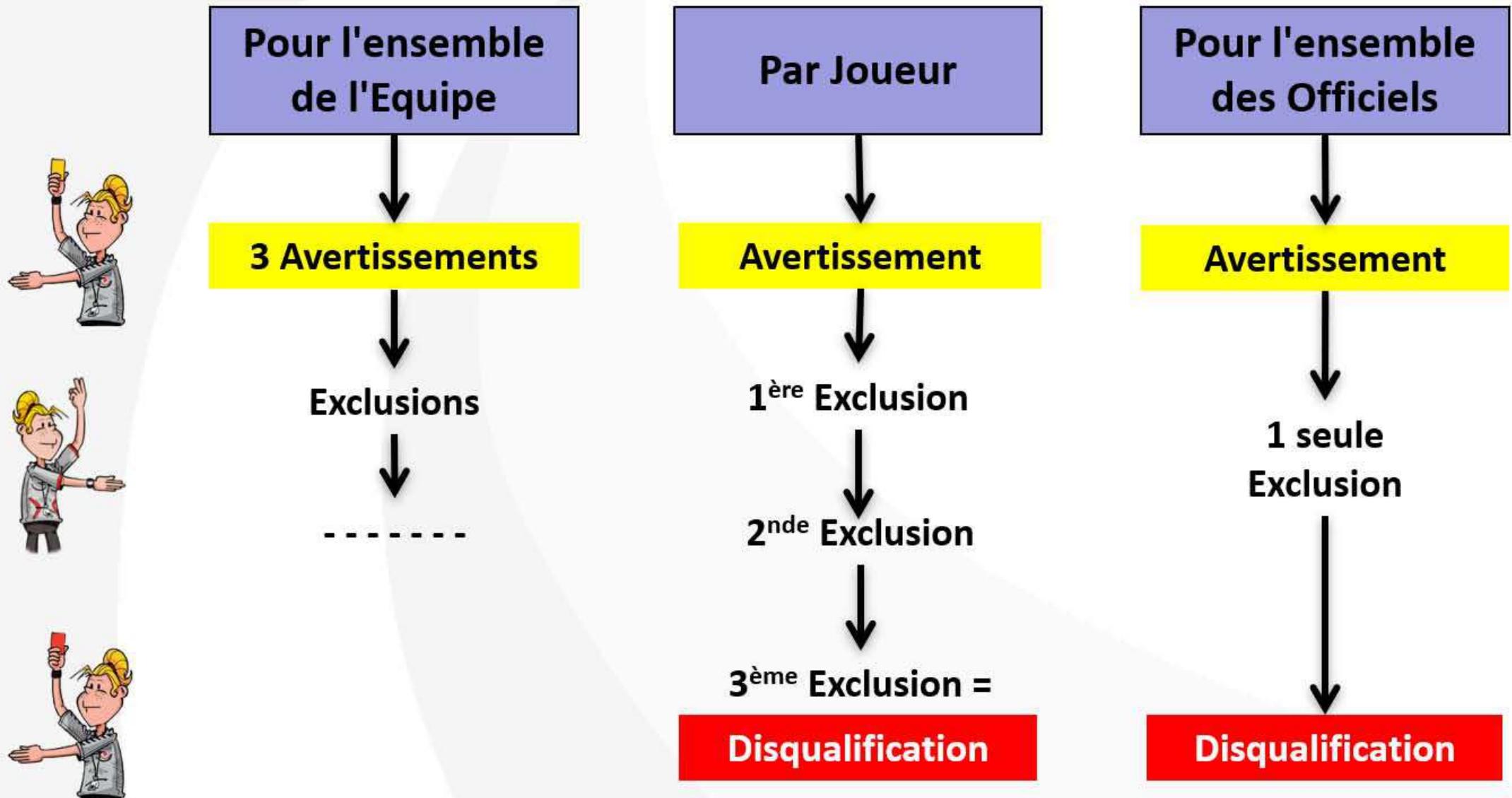
13 DISQUALIFICATION
(ROUGE)



puis
Disqualification
avec rapport



Sanctions **P**ersonnelles **P**rogressives





Sanctions Personnelles Progressives

Pour l'ensemble

Par joueur

Pour l'ensemble

A noter qu'un joueur sur le banc des remplaçants peut faire l'objet de sanctions disciplinaires.
La progressivité appliquée sera celle associée aux joueurs



2nde Exclusion

3^{ème} Exclusion =

Disqualification

Disqualification

Sanctions Personnelles Adaptées

Joueur
Officiel

ou

Joueur
Officiel

ou

Joueur
Officiel



Exclusion



**Disqualification
Directe**



**Disqualification
Directe avec rapport**





...le PC ne fonctionne pas :

✎ Malgré toutes les bonnes volontés, le PC ne fonctionne pas, ou un problème informatique ne permet pas de rédiger la FDME

➔ Rédiger une feuille de match manuelle
Un exemplaire est disponible sur l'application
FDME

! : Prévoir quelques exemplaires disponibles dans chaque lieu de compétitions ou avec les TME



...le chronomètre ne démarre pas :

✎ En début de match, de mi-temps, lors de la reprise du jeu (Arrêt du temps de jeu ou TME), un incident technique du pupitre fait que le chronomètre ne part ou ne repart pas

➔ Alerter immédiatement les juges arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet



...Le chronomètre mural est en avance par rapport au chronomètre des juges arbitres :

- Les juges arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en avance par rapport à leur chrono
- ➔ Lorsque le jeu repartira, le chronomètre ne sera déclenché que lorsque le temps supplémentaire aura été atteint
- ➔ Le top de déclenchement doit être donné par les juges arbitres
- ➔ Avant la reprise du jeu, il est impératif que les juges arbitres préviennent les officiels de chaque équipe de cette manipulation



...Le chronomètre mural est en retard par rapport au chronomètre des juges arbitres :

 Les juges arbitres qui sont officiellement maîtres du temps constatent que le chronomètre mural est en retard par rapport à leur chrono

➔ Avant la reprise du jeu, le chronomètre sera remis au temps souhaité exact établi par les juges arbitres (sans que le jeu ne se déroule)
Le jeu pourra reprendre par un coup de sifflet des juges arbitres et le chronomètre redémarrera à cette occasion



Que Faire Si

...Le signal sonore automatique de fin de mi-temps ou de match ne fonctionne pas :

 La table de marque officielle ou officialisée doit signaler la fin de mi-temps ou de fin match

➔ Alerter **immédiatement** les juges arbitres par un signal sonore qui peut être celui du pupitre ou avec un sifflet



... Un joueur exclu rentre trop tôt ou présence d'un joueur supplémentaire sur l'aire de jeu :

- ➔ Le chronométreur doit interrompre immédiatement la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage »
- ➔ Il est impératif de préciser sans hésitation aux juges arbitres le numéro du joueur fautif
En cas « d'oubli » du N° , les juges arbitres appliqueront la règle en vigueur sur le joueur à sanctionner



...Les juges arbitres ne font pas le geste d'arrêt du temps de jeu lors d'une exclusion ou d'une disqualification :

✂ La table doit être très attentive à la gestuelle et aux coups de sifflet des juges arbitres durant toute la rencontre et dès qu'il y a une exclusion ou disqualification signifiée par eux :

- ➔ Arrêter immédiatement le chronomètre
- ➔ Émettre un signal sonore à l'attention des juges arbitres
- ➔ Leur demander confirmation



...Les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet ou le signal du chronométrateur :

- ✎ Lorsque le chronométrateur (ou le juge délégué) siffle, généralement pour un arrêt du temps de jeu (2:8b), le chronomètre officiel doit être stoppé simultanément sans attendre le signal ou la confirmation des juges arbitres
- ➔ Toute action s'étant déroulée après le coup de sifflet de la table n'est pas validée (buts, jets, ...)
- ➔ Toute sanction disciplinaire infligée après le coup de sifflet de la table reste valable



Que Faire Si

...Les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet ou le signal du chronométrateur :

✎ Lorsque le chronométrateur (ou le juge délégué)

Si les juges arbitres n'ont pas entendu le coup de sifflet, le chronométrateur (ou le juge délégué) doit leur apporter de



→ Tout l'aide pour déterminer quelle était la situation sur le terrain au moment du coup de sifflet (ou du signal ou des jets, ...)

→ Tout l'aide pour déterminer la situation sur le terrain au moment du coup de sifflet et de l'arrêt du jeu (ou après le coup de sifflet).



Que Faire Si

...Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retenti :

- ✎ L'équipe qui défend n'a pas le droit d'effectuer de changement
- ✎ Si l'équipe en défense effectue un changement :
 - ✎ Le chronométreur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore
 - ✎ Le joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)



Que Faire Si

... Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retenti :

-  L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement : le tireur du jet franc
-  Si l'équipe en attaque effectue plus d'un changement de joueur :
 -  Le chronométrateur devra avertir les juges arbitres au moyen du signal sonore
 -  Le second joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)



Que Faire Si

... **Un jet franc doit être exécuté alors que le signal sonore de fin de mi-temps ou de fin de match retenti :**

☞ L'équipe qui attaque a le droit d'effectuer un seul changement : le tireur du jet franc

☞ Si l'équipe change d'un arbitre

 Si d'autres joueurs rentrent, pas de sanction disciplinaire mais les empêcher de participer à l'exécution du jet franc

juges

☞ Le second joueur qui est entré sera exclu (équipe à moins 1 joueur sur le terrain)



Que Faire Si

...**Deux exclusions consécutives au même joueur avant la reprise du jeu :**

 Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 **AVANT la reprise du jeu** le même joueur continue à contester

➔ Les juges arbitres ordonnent une seconde exclusion

 Le secrétaire devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A10

 L'équipe A jouera avec le joueur A10 en moins pendant 4 min



...Un joueur exclu reçoit une autre exclusion après la reprise du jeu :

- ✎ Le joueur A10 prend une exclusion à 10'25 5s **APRES la reprise du jeu** le même joueur continue à contester
- ➔ Les juges arbitres ordonnent une nouvelle exclusion
- ✎ Le secrétaire devra faire une fiche avec 12'25 pour le joueur A10
- ✎ Le secrétaire devra faire une fiche avec 12'30 pour le joueur A10
- ✎ L'équipe A jouera avec le joueur A10 en moins de 10'30 à 12'30
- ✎ L'équipe A jouera avec 2 joueurs en moins dont le joueur A10 de 10'30 à 12'25



...Exclusion ou disqualification d'un officiel :

- ✎ Les juges arbitres ordonnent une exclusion (ou disqualification) à l'encontre de l'officiel B de l'équipe A à 10'25
- ✎ Le secrétaire devra faire une fiche avec 12'25 pour l'officiel B de l'équipe A
- ✎ L'équipe A devra jouer avec un joueur en moins jusqu'à 12'25 (exclusion non comptabilisée pour le joueur)
- ➔ Pour une exclusion l'officiel B peut rester sur le banc et continuer à manager.
- ➔ Pour une disqualification, l'officiel B doit quitter immédiatement la zone d'influence



Que Faire Si

...**Joueur déjà disqualifié et qui a une attitude anti sportive grossière avant la reprise du jeu :**

- ✎ Le joueur A 10 vient de recevoir une disqualification (directe ou pour 3 x 2') à 10'25. **AVANT la reprise du jeu** il a une attitude anti sportive grossière. Les juges arbitres ordonnent une sanction supplémentaire
- ✎ Le secrétaire devra faire une seule fiche avec 14'25 pour le joueur A 10
- ✎ L'équipe A sera pénalisée d'un joueur en moins pendant 4min
- ✎ Le joueur A 10 devra quitter immédiatement la zone d'influence

Merci de votre attention

Questions ?



PARTENAIRES DES ARBITRES



**COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL**

